

OPTIMALISASI HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF *GAME KAHOOT*

Nabilatul Inayah¹⁾

¹⁾Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.
E-mail: nabilatulinyah7@gmail.com, Telp: +6285156827717

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan optimalisasi hasil belajar peserta didik menggunakan media interaktif game Kahoot dan mendeskripsikan optimalisasi motivasi belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif game Kahoot. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dengan menggunakan metode tes dan angket. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif sekaligus dilakukan konversi data kuantitatif ke kualitatif. Penelitian dilakukan di kelas VII A tahun pelajaran 2022/2023 SMPN 11 Tegal selama bulan April sampai dengan Mei. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa adalah 59 yang meningkat menjadi 74 pada siklus kedua. Selain itu, ada peningkatan dalam motivasi belajar siswa, dari 41% di siklus pertama menjadi 61% di siklus kedua.

Kata kunci: Game, Kahoot, Media, Interaktif

Optimization of Learning Outcomes and Student Motivation Using the Interactive Game Media Kahoot

Abstract

This study intends to discuss how Kahoot game interactive learning media are used to improve student learning outcomes and how these tools are used to improve student learning motivation. PTK, or classroom action research, is this kind of study. using tests and questionnaires to acquire data. Descriptive qualitative and quantitative to qualitative data conversion are both utilized in data analysis. In the academic year 2022/2023 of SMPN 11 Tegal, the research was carried out in class VII A from April to May. The results indicated an improvement; in the first cycle, pupils' average scores were 59; in the second cycle, those scores were 74. Additionally, student learning motivation increased, going from 41% in the first cycle to 61% in the second cycle.

Keywords: *Game, Kahoot, Media, Interactive*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini memiliki dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, di mana telah terjadi peningkatan kualitas. Penggunaan internet yang semakin tinggi mencerminkan budaya terbuka terhadap informasi dan penerimaan masyarakat terhadap teknologi dan transisi menuju masyarakat berbasis informasi. Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari perkembangan pesat *smartphone*. Jika perangkat *smartphone* dan konektivitas internet digunakan dengan cara yang seimbang dan efisien, khususnya dalam bidang pendidikan, hal tersebut akan mendorong perkembangan dan kemajuan sektor pendidikan sejalan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian, teknologi informasi berperan penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Bagi pendidik, menguasai dan memahami teknologi adalah kompetensi yang penting untuk mendukung peningkatan proses belajar. Sementara bagi siswa, penguasaan teknologi dapat mendukung proses berpikir dan pemahaman mereka terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

Analisis terhadap hasil belajar siswa kelas VII A pada materi surat dinas dan surat pribadi untuk tahun ajaran 2022/2023 mengindikasikan bahwa rata-rata nilai yang didapatkan siswa hanya 59. Di samping hasil belajar yang relatif rendah, minat belajar siswa di kelas VII A juga tercatat rendah. Sebuah solusi untuk meningkatkan prestasi dan ketertarikan belajar bahasa Indonesia siswa adalah dengan meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan media digital. Pemanfaatan teknologi informasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan juga dapat berfungsi untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran (Dharmawati, 2017). Sehingga pendekatan pembelajaran menjadi lebih berfokus kepada peserta didik. Penelitian oleh (Nuraeni et al., 2020) yang menyatakan bahwa siswa lebih banyak berpartisipasi ketika proses pendidikan tidak sepenuhnya dikontrol oleh pendidik atau guru.

Permainan interaktif *online Kahoot* adalah salah satu alat pengajaran yang dapat digunakan. Salah satu alat bantu internet yang dapat digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis kuis yang menarik adalah *Kahoot* (Ilmiah & Sumbawati, 2021). *Kahoot* adalah alat pembelajaran berbasis visual. Dalam peranannya sebagai media visual, *Kahoot* berfungsi untuk fokus perhatian. Artinya, media visual seperti ini dapat menarik dan mengarahkan fokus siswa ke bahan ajar yang disajikan atau disertai dengan visual dalam *Kahoot* sangat berkaitan dengan apa yang disajikan. *Kahoot* bisa menjadi media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan generasi yang sudah melek digital. Aplikasi ini juga merangsang pembelajaran dan mendukung metode pembelajaran yang dihasilkan secara digital. Diharapkan penggunaan *Kahoot* dapat memicu minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Indonesia.

Penelitian tentang *penggunaan Kahoot* dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti, termasuk (Wang, 2007). Wang menemukan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan seperti *Kahoot* berhasil setelah lima bulan penerapan yang konsisten, keterlibatan siswa, motivasi, dan proses pembelajaran meningkat. Selain itu, menggunakan *Kahoot* memungkinkan siswa untuk lebih fokus, lebih banyak berkolaborasi, merasa lebih nyaman saat belajar, dan mendorong motivasi mereka untuk belajar (Chaiyo dan Nokham, 2017). Studi lainnya tentang penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran juga dilakukan oleh (Wigati, 2019), yang menemukan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, nilai peserta didik terjadi peningkatan dari 87 poin pada siklus yang

pertama menjadi 92 poin pada siklus yang kedua, keterampilan proses peserta didik juga terjadi peningkatan dari 83 poin pada siklus yang pertama menjadi 92 poin pada siklus yang kedua; yang terakhir minat belajar peserta didik juga terjadi peningkatan dari 82% pada siklus yang pertama menjadi 93% pada siklus yang kedua.

Dalam situasi ini, diharapkan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan hasil akademik siswa. Hal ini karena instruksi menggunakan *Kahoot* cenderung menarik perhatian siswa dan membuat makna dari mata pelajaran menjadi lebih jelas, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Ini juga memfasilitasi pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 7). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini, berdasarkan uraian di atas, adalah untuk mendeskripsikan optimalisasi hasil belajar peserta didik menggunakan media interaktif *game Kahoot* dan mendeskripsikan optimalisasi motivasi belajar peserta didik menggunakan media interaktif *game Kahoot*.

2. METODE

Studi ini adalah sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk mengevaluasi hasil dan motivasi belajar melalui penggunaan *game* interaktif *Kahoot* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi yang berkaitan dengan struktur dan kebahasaan surat resmi dan surat pribadi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Tegal dengan subjek kelas VII A yang berjumlah 31 siswa tahun pelajaran 2022/2023. Studi ini berlangsung selama dua bulan, dimulai dari April hingga Mei 2023. Studi ini diatur dalam dua fase, dengan masing-masing fase meliputi empat langkah: 1) Penyusunan rencana; 2) Implementasi aksi; 3) Pengamatan; 4) Refleksi. Tiap fase mencakup dua sesi pertemuan langsung.

Data dalam penelitian ini meliputi hasil belajar bahasa Indonesia dan hasil dari kuesioner motivasi belajar bahasa Indonesia. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, di antaranya adalah: a) Tes, data tentang hasil pembelajaran siswa dikumpulkan melalui tes ini. Terdapat dua siklus, dan data tes ini dikumpulkan untuk setiap siklus untuk mendapatkan data tes tentang format dan kosakata korespondensi formal dan informal.; b) Kuis, setelah proses pembelajaran di setiap siklus, kuis digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang motivasi belajar siswa. Pernyataan-pernyataan tentang motivasi belajar siswa dicantumkan dalam kuis. Metode analisis data penelitian ini adalah kualitatif yang mencakup pengumpulan data, penyajian data, penyusunan data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini juga melibatkan konversi data kuantitatif menjadi kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II untuk kelas VII A di SMP Negeri 11 Tegal menunjukkan terjadi optimalisasi dalam hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan *game* interaktif *Kahoot*. Optimalisasi ini dapat diamati melalui tabel 1 dan gambar 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Menggunakan Game Kahoot

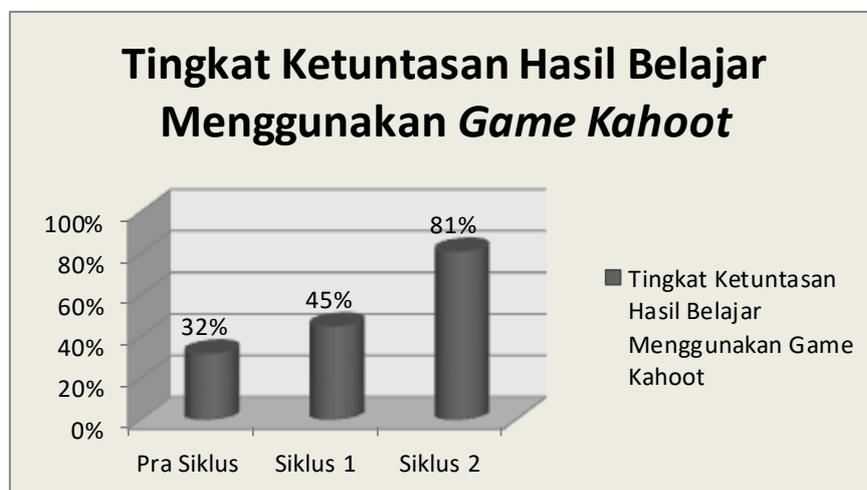
No	Siklus	Rata-rata Nilai	Nilai tertinggi	Nilai Terendah	%	Kategori
1	Pra Siklus	58,93	90	35	32%	Sangat Rendah

No	Siklus	Rata-rata Nilai	Nilai tertinggi	Nilai Terendah	%	Kategori
2	Siklus 1	59,35	80	40	45%	Rendah
3	Siklus 2	74,19	90	50	81%	Tinggi



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Game Kahoot

Berdasarkan hasil belajar yang ditampilkan di gambar 1, dapat terlihat bahwa ada peningkatan di setiap siklus. Di siklus pertama, rata-rata hasil belajar adalah 59, yang kemudian meningkat menjadi 74 di siklus kedua. Selain itu, analisis lebih lanjut juga menunjukkan adanya peningkatan dalam jumlah siswa yang mencapai ketuntasan di setiap siklus.



Grafik 2. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Menggunakan Game Kahoot

Dari persentase keberhasilan belajar yang ditunjukkan di gambar 2, kita bisa mengambil kesimpulan bahwa ada peningkatan signifikan dalam jumlah peserta didik yang berhasil atau mencapai ketuntasan di setiap siklus. Di siklus pertama, 45% dari 31 peserta didik telah mencapai ketuntasan, sementara di siklus kedua, persentase ini meningkat menjadi 81% dari 31 peserta didik.

Berdasarkan analisis motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran, terdapat optimalisasi yang dapat dilihat pada tabel 2 dan grafik 3.

Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar Menggunakan *Game Kahoot*

No	Siklus	Rata-rata Nilai	Nilai tertinggi	Nilai Terendah	%	Kategori
1	Siklus 1	41,09	47	38	41%	Sedang
2	Siklus 2	60,93	66	57	61%	Tinggi



Grafik 3. Presentase Motivasi Belajar Menggunakan *Game Kahoot*

Berdasarkan grafik 3 tentang persentase motivasi belajar, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada optimalisasi yang signifikan dalam setiap siklus. optimalisasi yang cukup berarti ini dipengaruhi oleh beberapa langkah yang diambil oleh peneliti, yang sebelumnya tidak dilakukan, sebagai bentuk refleksi di setiap siklusnya. Implementasi *game* interaktif *Kahoot* dalam kegiatan belajar-mengajar tampaknya juga memicu motivasi belajar siswa. Ini dapat terlihat dari antusiasme dan semangat siswa dalam proses belajar ketika *game Kahoot* diterapkan.

Selain itu, penulis juga memasukkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat hiburan dan pengetahuan umum untuk mempertahankan motivasi siswa selama proses belajar. Ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh (Inayah, 2023) bahwa pertanyaan-pertanyaan hiburan memiliki peran dalam menjaga konsentrasi dan semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media *Kahoot* ini dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar bahasa Indonesia yang menyenangkan tanpa perlu membawa teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Seperti yang disampaikan oleh (Arsyad, 2014) bahwa media yang baik sangat dibutuhkan dalam proses belajar-mengajar untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta memberikan inspirasi dan rangsangan kegiatan belajar.



Gambar 1 Pertanyaan Hiburan *Game Kahoot*



Gambar 2 Pertanyaan Pengetahuan Umum *Game Kahoot*

Mengacu analisis data penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan interaktif *Kahoot* pada setiap siklus sangat meningkatkan variabel hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Optimalisasi ini muncul dari beberapa elemen atau factor dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah implementasi *game* interaktif *Kahoot* untuk membantu siswa menghadapi tantangan mengevaluasi materi struktur dan kebahasaan surat dinas dan surat pribadi. Siswa mengalami kesulitan menganalisis kalimat pada struktur surat dinas, namun dengan bantuan permainan *Kahoot*, siswa dapat lebih mudah menentukan struktur surat dinas dan surat pribadi.

Uraian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu siswa mengatasi berbagai masalah. Selain itu, media digital juga memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang beraneka ragam dan berharga. Sebagaimana yang ditonjolkan oleh Muhtadi (2015), penerapan teknologi informasi dalam bidang pendidikan memiliki dampak yang signifikan, terutama dalam hal mewujudkan pemerataan pendidikan, memperbaiki kualitas pendidikan, serta meningkatkan efisiensi dalam proses pendidikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam kelas dan diskusi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *game Kahoot* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia adalah: 1) terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa, dari 59 pada siklus yang pertama menjadi 74 pada siklus II; 2) terjadi kenaikan dalam motivasi belajar siswa, yakni 41% pada siklus I dan melonjak menjadi 61% pada siklus yang kedua.

Mengacu pada studi yang telah dijalankan, penulis menyarankan bahwa sangat penting bagi para pendidik untuk memperoleh dan menyampaikan pemahaman tentang etika dan keamanan dalam ranah digital kepada murid-murid mereka. Hal ini mencakup pengetahuan tentang privasi di internet, perlindungan hak cipta, dan etika perilaku dalam lingkungan digital. Selain itu, pendidik seharusnya bekerja sama dan membagikan metode terbaik dalam penerapan teknologi untuk tujuan pendidikan. Pendekatan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kinerja dan efektivitas penggunaan teknologi dalam mengatur kelas. Harus diakui bahwa setiap bentuk teknologi memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan proses belajar, namun efektivitasnya sangat ditentukan oleh cara penggunaannya oleh guru dalam proses pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Cipta.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business QUERY. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43-49.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46-50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Inayah, N., Triana, L., & Retnoningrum, D. (2023). Pendekatan Culturally Responsive Teaching Menggunakan Media Game Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Literasi Dan Pedagogi (Srada) yang diselenggarakan oleh FKIP UPS Tegal*. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana
- Muhtadi, A. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kualitas dan Efektifitas Pendidikan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 8(2), 205-214.
- Nuraeni, I., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Implementasi Focusky Dan Kahoot

Membantu Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 46–52. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v7i2.856>

Wang Y., Xu K., Lin L., Pan Y. and Zheng X., (2007), Geranyl Flavonoids From The Leaves Of *Artocarpus Altilis*, *Phytochemistry*, 68, 1300–1306.

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>

PROFIL SINGKAT

Penulis bernama lengkap Nabilatul Inayah, ia merupakan anak ke-tiga dari empat bersaudara. Penulis lahir di Brebes tanggal 16 Juni 1998. Ia lulus dari Universitas Muhammdiyah Surakarta pada tahun 2020 setelah menyelesaikan pendidikannya di prodi selama tiga tahun tujuh bulan. Saat ini penulis sedang menempuh Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan dengan beasiswa pemerintah di Universitas Pancasakti Tegal. Sebelum melanjutkan pendidikan profesi, penulis mengajar di sebuah Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) di Jawa Barat.